



Interventie

Can you fix it?

Samenvatting

Korte samenvatting van de interventie

'Can You Fix It?' is bedoeld om seksueel grensoverschrijdend gedrag van jongeren tussen de 12 en 18 jaar te verminderen. Van de 14-15 jarigen geeft 18% aan te maken te hebben gehad met grensoverschrijdende seksuele ervaringen, waarvan 53% aangeeft dat het over ervaringen gaat zonder fysiek contact en 20% over fysieke ervaringen, de overige zijn een combinatie van de twee.

In Can You Fix It? kijken adolescenten naar korte filmpjes, waarin leeftijdsgenoten terecht komen in situaties met een seksueel karakter. Hoe het fragment afloopt kan beïnvloed worden door op een toets te drukken, de FixIt knop. Het doel is om adolescenten te leren die momenten te herkennen waardoor een situatie uit de hand kan lopen, en dan tijdig te in te grijpen.

Doelgroep

Jongeren tussen 12 en 18 jaar.

Doel

Jongeren bewust maken van risicosituaties voor seksueel grensoverschrijdend gedrag, en ze laten oefenen met het aangeven van seksuele grenzen in deze risicosituaties.

Aanpak

Can You Fix It? is een 'serious game', waarbij de speler de afloop van een videofragment kan beïnvloeden door middels een knop in te grijpen in de situatie en een keuze te maken uit twee verschillende gedragingen.

Materiaal

Can You Fix It? wordt gespeeld op een website: www.canyoufixit.nl. Er zijn docentenhandleidingen voor begeleiding van moeilijk lerende jongeren bij het spelen van Can You Fix It, in het praktijkonderwijs, te verkrijgen op <http://langlevedeliefde.nl> (gratis).

Onderbouwing

Jongeren geven aan dat sommige gedragingen 'erbij horen' (bijvoorbeeld lastig gevallen worden tijdens het uitgaan). Het is voor jongeren ook niet altijd duidelijk wat er onder grensoverschrijdend gedrag verstaan wordt (Cense & van Dijk, 2010). Daarnaast vinden ze dat je elkaar in flirten en seks 'moet aanvoelen'. Hierdoor kunnen inschattingfouten gemaakt worden, waardoor de een (onbedoeld) over de grens van de ander gaat. Tot slot hebben jongeren een gebrek aan zelfvertrouwen om gedragsintenties (duidelijk zijn over hun grenzen) om te zetten in daadwerkelijk (weerbaar) gedrag.

Door middel van modeling, in de vorm van videofragmenten, zien jongeren hoe situaties zich ontwikkelen van leuk/spannend naar grensoverschrijdend. Door gerichte feedback oefenen ze in een veilige omgeving (op de website) met het maken van weerbare keuzes en worden daarvoor beloond. Het gebruik van spelelementen maakt dat jongeren langer met de informatie bezig zijn dan op informatieve websites.

Onderzoek

Het spel wordt vaak gespeeld (ruim 50.000 keer per jaar). De gemiddelde speelduur is 11 minuten. 25% van de bezoekers speelt het spel meer dan eens. Uit een procesevaluatie onder jongeren blijkt dat de game met een ruime 7 wordt gewaardeerd.

Uit twee effectstudies blijkt dat Can You Fix It? potentieel effectief is in het behalen van de gestelde doelen. Effectstudie 1 (Massar & Kok, 2011) maakte echter geen gebruik van een voormeting. Effectstudie 2 (Gruijters, Massar, Pletzers & Kok, 2011) vond duidelijke verschillen tussen controle en experimentele groepen op intentie om grenzen aan te geven ($p < .01$), maar ook effecten in de tegengestelde richting.

Erkenning

Erkend door Deelcommissie Jeugdgezondheidszorg, preventie en gezondheidsbevordering d.d 09-05-2016

Oordeel: Goed onderbouwd

De referentie naar dit document is: Hans Feenstra & Marianne Cense (November 2015).

Databank effectieve jeugdinterventies: beschrijving 'Can you fix it?'. Utrecht: Nederlands Jeugdinstituut. Gedownload van www.nji.nl/jeugdinterventies.

Uitgebreide beschrijving

1.1 Doelgroep

Uiteindelijke doelgroep

De doelgroep van 'Can You Fix It?' zijn jongeren tussen de 12 en 18 jaar oud. De interventie is specifiek ontwikkeld voor laagopgeleide jongeren, omdat zij meer en eerder risico lopen op seksueel grensoverschrijdend gedrag. De game kan zelfstandig gespeeld worden door jongeren met VMBO, HAVO en VWO niveau. Onder begeleiding van een docent is 'Can You Fix It?' ook te gebruiken voor jongeren uit het praktijkonderwijs (onder- en bovenbouw: 12-18 jaar).

Intermediaire doelgroep

De serious game 'Can You Fix It?', maakt geen gebruik van intermediaire doelgroepen. De serious game is zo opgezet dat jongeren het zelfstandig kunnen spelen. Omdat het een online game is, bestaat wel de mogelijkheid om het samen met anderen achter de computer te spelen.

Selectie van doelgroepen

'Can You Fix It?' is zodanig ontworpen dat het spel door jongeren van alle opleidingsniveaus te spelen is. Jongeren worden actief benaderd door gerichte advertising via sociale media. Op jongerensites en in social media (facebook) wordt naar het spel gelinkt (verwezen) door middel van een banner of een trailer. De game is standaard onderdeel van de lovegames op de populaire jongerensite sense.info (<http://lovegames.sense.info>).

Tijdens diverse campagnes wordt er naar 'Can You Fix It?' gelinkt. De afgelopen jaren gebeurde dit bijvoorbeeld in "Maak Seks Lekker Duidelijk" en onder aan de pagina van "We Can Young" (<http://www.wecanyoung.nl/>) staat een link naar de game. In 2015 heeft de campagne "Beat the Macho" naar 'Can You Fix It?' verwezen.

Daarnaast wordt 'Can You Fix It?' aangeboden voor moeilijk lerende jongeren als aanvullende modules "Wensen en grenzen" van Lang Leve de Liefde. Docenten van het praktijkonderwijs kunnen deze modules gratis downloaden van www.langlevedeliefde.nl

(voor meer informatie zie '2. Uitvoering' in deze beschrijving). Ten slotte gebruiken coaches en psychologen de films voor individuele (Respect Limits, individuele leerweg voor jonge zedendelinquenten) en groepsgerichte leerprocessen (Girls Talk, groepscounseling voor meisjes).

Betrokkenheid doelgroep

De doelgroep is op verschillende momenten betrokken bij de ontwikkeling van de game. De situaties uit 'Can You Fix It' zijn gebaseerd op werkelijk beleefde situaties van jongeren, voortkomend uit voorbereidend kwalitatief onderzoek onder 68 hetero- en homoseksuele jongeren, met diverse samenstelling op vlak van etniciteit en opleidingsniveau. Het rapport van dit onderzoek is bij deze beschrijving als bijlage opgenomen (Bijlage 1a).

In de pretestfase van de game zijn met 75 jongeren van het VMBO en MBO focusgroep discussies gehouden (Van Dijk & Franssens, 2010) over verschillende onderwerpen (eerste indruk, de acteurs, taalgebruik, verhaallijn, instructies, ingrijpen, feedback, doel, speelplezier). De meningen waren veelal positief en aan de hand van hun op- en aanmerkingen is het spel aangepast (concretere feedback, instructietekst weg, trailers gemaakt voor op sociale media, etc.). Het rapport van dit onderzoek is ook bij deze beschrijving opgenomen (Bijlage 2).

De herziening van de game is in 2015 gepretest onder 12 jongeren van verschillende opleidingsniveaus, gender en etniciteit. Jongeren waren positief over de game. De slagingskans schatten ze hoog in, vooral omdat ze het vergelijken met voorlichting via een boek (op school). Ook zeggen ze dat het simpel stilzetten van de film en dan een vraag stellen al informatie geeft en bewustwording. Verbeterpunten zijn opgepakt: een strakkere opmaak (films bovenaan, profielen eronder), duidelijkere teksten in de header ('grijp in'), verwijderen van overbodige tab en duidelijkere link naar home. Voor meer info zie bijlage 3.

1.2 Doel

Hoofddoel

Het doel van de interventie is om seksueel grensoverschrijdend gedrag (sgg) onder jongeren te verminderen.

De game draagt hieraan bij door jongeren bewust maken hoe onduidelijke communicatie tussen jongeren kan leiden tot van grensoverschrijdende situaties. De game wijst jongeren op hun mogelijkheden om in te grijpen in de situatie en daarmee een goede afloop te realiseren. De serious game maakt het daarnaast ook mogelijk dat jongeren op een veilige manier zien wat de gevolgen van sgg zijn, waarbij ze ruimte hebben om fouten te maken en daarvan te leren.

Subdoelen

'Can You Fix It?'' richt zich op jongeren tussen de 12 en 18 jaar oud. In deze leeftijdscategorie beginnen jongeren met seksuele handelingen (zoenen, flirten, aanraken en seks) te experimenteren. Het spel pakt daarom vier determinanten van seksueel grensoverschrijdend gedrag aan, namelijk:

1. Kennis: (1a) onduidelijkheid over wat grensoverschrijdend gedrag is en (1b) hoe een situatie zich kan ontwikkelen.
2. Attitudes: (2a) dat sommige gedragingen 'er nu eenmaal bij horen', (2b) dat het aangeven van grenzen alleen de verantwoordelijkheid van meisjes is.
3. Sociale norm: seks hoort vanzelf te gaan, daar moet je niet over praten.
4. Gebrek aan eigen-effectiviteit ten aanzien van het tijdig aangeven van seksuele grenzen

Om deze te bereiken richt de interventie zich op de volgende subdoelen op determinantniveau:

1. Jongeren herkennen verschillende typen grensoverschrijdend gedrag
Jongeren herkennen (de aanloop naar) risicovolle situaties
Jongeren zijn zich bewust van de mogelijke gevolgen van sgg
2. Jongeren erkennen dat er verschillen kunnen zijn in de seksuele wensen en grenzen van henzelf en van de ander
Jongeren vinden dat zowel meisjes als jongens kunnen ingrijpen voor het goed verlopen van de interactie

3. Jongeren erkennen het belang van het aangeven van seksuele grenzen
Jongeren waarderen het als een partner zijn seksuele grenzen aangeeft
Jongeren zijn gemotiveerd om te informeren naar de seksuele grenzen van de ander
4. Jongeren verwachten tijdig hun seksuele grenzen aan te kunnen geven om risicosituaties te vermijden
Jongeren verwachten zelf hun grenzen aan te kunnen geven in risicosituaties

1.3 Aanpak

Opzet van de interventie

'Can You Fix It?' is een zogenaamde 'serious game' (Deterding, 2011) – een spel met een serieus doel. Door gedragsinterventiemethoden met spelelementen te combineren (gamification), wordt de aandacht van de speler vastgehouden en kunnen de doelen van de interventie bereikt worden. In verschillende fragmenten worden diverse interacties tussen jongeren weergegeven door jonge acteurs. Iedere scene beschrijft een ander seksueel grensoverschrijdend gedrag. De speler bepaalt de afloop van de scene door op bepaalde momenten keuzes te maken. Door op tijd in te grijpen én door vervolgens de juiste keuze te maken, zorgt de speler dat de situatie goed afloopt.

Ingrijpen

Op een aantal momenten in de scene kan de speler ingrijpen (dit om te voorkomen dat er random geklikt wordt), door op de zogenaamde 'Fix it'-knop te klikken. Hierna moet er uit twee opties gekozen worden. Een die leidt tot het grensoverschrijdende gedrag en de gevolgen daarvan, en een die leidt tot een alternatief, positief einde. Afhankelijk van de gemaakte keuzes krijgt de speler feedback. De scenes duren ongeveer 3 minuten, maar afhankelijk van de snelheid waarmee de speler een keuze maakt na het drukken op de 'Fix it'-knop, kan de speeltijd langer zijn. In de game kunnen jongeren op een veilige manier oefenen met het herkennen en erkennen van grenzen van zichzelf en de ander. Door middel van 'ingrijpmomenten' en gerichte feedback op het moment dat ze besluiten in te grijpen, kunnen zij ervaring opdoen op het gebied van het aangeven van seksuele grenzen.

Stappen

Op de homepage van de game staat een korte instructie voor het spelen van het spel in de header ('Grijp in en bepaal de afloop') en zien spelers meteen een aantal films. Door naar beneden te scrollen zien ze meerdere films. Zodra de speler met de muis over een

filmpje beweegt, speelt de trailer van het filmpje af. De jongeren kiezen op deze pagina uit een van de 14 films, door op het gewenste screenshot te klikken. Vervolgens kiezen ze het personage vanuit wiens oogpunt ze het spel willen spelen. Daarna begint de scene. Tijdens de film worden de gedachten van het gekozen personage weergegeven door middel van een voice-over.

Feedback

Als de speler niet ingrijpt krijgt hij de slechte afloop te zien met de feedback dat de situatie nu niet goed afliep, dat het gekozen personage duidelijker had kunnen zijn en of de speler de situatie kan repareren ("fixen"). Als de speler wel ingrijpt, dan pauzeert het filmpje en verschijnt er feedback op het scherm. De speler kan te vroeg ingrijpen, op tijd, of te laat. Bij te vroeg ingrijpen verschijnt bijvoorbeeld de feedback "Goed gezien. Alleen [naam personage] is niet zo snel". Op tijd ingrijpen wordt gevolgd door een keuze uit A of B, waarbij een van beide het gewenste gedrag is en de ander het ongewenste gedrag. Voor meiden is de boodschap daarbij 'durf aan te geven tot hoe ver je wilt gaan' en voor jongens 'durf te vragen tot hoe ver zij wil gaan'. Bijvoorbeeld: "Heel goed dat je ervoor kiest om duidelijk te zeggen wat je wilt. Zo weet de ander ook waar hij (hij of zij?)aan toe is". Of: "Iemand wegduwen kan duidelijk maken dat je iets niet wil, maar soms begrijpt de ander dan (nog) niet wat precies je niet wilt en kun je beter eerst duidelijk zeggen wat je wel en niet wil".

Spelelementen

De speler wordt bij aanvang uitgenodigd om een icoon te kiezen (een fruitsoort) waardoor zijn of haar scores worden bijgehouden. Elke keer als de speler het spel opent, kan de speler verder met deze scores. Dit nodigt uit om vaker terug te komen en alle films te spelen. Op tijd ingrijpen levert 250 punten op, de juiste keuze maken nog eens 125. In totaal zijn er met twee ingrijpmomenten dus 750 punten te verdienen. De speler krijgt deze punten in de vorm van het opvullen van sterren. Drie sterren is de maximum score. Na het behalen van de score wordt de speler aangemoedigd om de film ook vanuit het andere perspectief te spelen en dan ook sterren te halen. Het spel kan in principe zo vaak gespeeld worden als gewenst.

Het gameflowschema is bijgevoegd (bijlage 4).

Inhoud van de interventie

Elk van de 14 filmpjes laat een andere situatie zien, maar alle films behandelen een vorm van grensoverschrijding. Twee fragmenten zijn in deze beschrijving uitgewerkt, met daarin de gevolgen van de verschillende keuzes en de voice-overs (gedachten) van de

verschillende personages. De uitwerking van een aantal andere fragmenten staan in de bijlagen. De verschillende fragmenten maken het voor de speler mogelijk om een situatie te kiezen die op hem van toepassing is (of op zijn persoonlijke situatie, of op zijn interesses). De keuze voor de verschillende personages maakt dat de speler zelf kan bepalen met wie hij speelt. Hij kan dus kiezen voor de persoon met wie hij zich het meest identificeert, of van wie hij meer zou willen weten. Het is belangrijk dat de speler het gekozen filmpje afkijkt. Zonder ingrijpen krijgt de speler feedback over het vertoonde gedrag van zijn personage, zowel in het fragment als daarna in tekst, en de vraag of hij kan ingrijpen zodat de uitkomst van het fragment positief is voor alle personages. Als de speler ingrijpt krijgt hij feedback op zijn keuze, zowel in het fragment (alternatief einde) als achteraf in tekst. Idealiter kijkt de speler eerst het filmpje zonder in te grijpen, kijkt het filmpje daarna (met ingrijpen) vanuit het oogpunt van het personage van zijn keuze, en tot slot vanuit het oogpunt van de tegenspeler. Twee keer het filmpje afkijken neemt gemiddeld 8 minuten in beslag. Ter illustratie zijn hier twee fragmenten gedetailleerd beschreven. Korte beschrijvingen van alle filmpjes en de bijbehorende thema's zijn bijgevoegd in bijlage 5.

Dirty Dancing

Thema: flirten en versieren bij het uitgaan

Wat je ziet als speler:

Openingscène	Shirley staat te dansen. Mo ziet haar en is onder de indruk. Zijn vrienden porren hem dat hij erop af moet gaan. Als ze naar de bar loopt om wat te drinken te bestellen, zorgt hij dat ze een drankje van hem aangeboden krijgt.
Instructie [perspectief Shirley]	<i>Wat moet Shirley doen? Maak een keuze.</i>
Beschrijving optie A	Zijn drankje niet aannemen!
Beschrijving optie B	Gezellig! Zo'n drankje kan geen kwaad.
Feedback optie A	Als ze het drankje niet aanneemt snapt hij zeker dat ze niets met hem wil. Maar goed, Shirley doet het wel...
Feedback optie B	Hij verwacht misschien meer van Shirley als ze zijn drankje aanneemt. Shirley ziet er geen kwaad in...
Vervolgscène	Mo loopt naar de dansvloer en gaat met haar dansen. Hij gaat heel dichtbij haar dansen. De jongens aan de kant kijken naar hem.
SPLITSING	<i>Wat moet Shirley doen? Maak een keuze.</i>
Beschrijving optie A	Hij gaat te ver! Dat moet ze duidelijk maken.
Beschrijving optie B	Weglopen! Dat is duidelijk genoeg.
Final feedback A (goede afloop)	Goed! Wees duidelijk. Dan weet Mo waar hij aan toe is en gaat hij niet over haar grens.
Final feedback B (slechte afloop)	Dat viel tegen. Mo vat haar signalen verkeerd op... en gaat over haar grens! Speel nog eens en laat het niet zover komen!

Als de speler voor Mo kiest krijgt hij deze keuzes en feedback:

Instructie [perspectief Mo]	<i>Wat moet Mo doen? Maak een keuze.</i>
Beschrijving optie A	Meteen naar haar toegaan!
Beschrijving optie B	Even wachten hoe ze reageert
Feedback optie A	Het kan heel leuk worden, maar als hij meteen op haar afstapt voelt dat misschien opdringerig. Beter even wachten...
Feedback optie B	Ze accepteert zijn drankje. Ze vindt het leuk! Kijk verder...
Vervolgscène	
SPLITSING	<i>Wat moet Mo doen? Maak een keuze.</i>
Beschrijving optie A	Met haar dansen en kijken wat ze doet.
Beschrijving optie B	Doorgaan en haar vastpakken!
Final feedback A (goede afloop)	Precies! Als Mo laat zien dat hij haar respecteert, hebben ze het samen leuk.
Final feedback B (foute afloop)]	Dat viel tegen! Nu baalt Mo echt, wat gaat hij af! Speel nog eens en fix het voor hem!

Opgesloten

Thema: Maagd willen blijven terwijl je vriendje verder wil gaan.

Openingscène	Nadia en Mo komen een slaapkamer binnen. Kaarsjes zijn aan. Ze gaan zoenen. Mo's hand dwaalt onder haar kleren. Nadia bevriest.
Instructie [perspectief Nadia]	<i>Wat moet Nadia doen? Maak een keuze.</i>
Beschrijving optie A	Zeggen dat ze alleen wil zoenen.
Beschrijving optie B	Niks zeggen, het loopt vast goed af.
Feedback optie A	Slim. Zeggen wat je wilt is altijd goed. Maar Nadia durft dat niet...
Feedback optie B	Dat doet ze. Maar zo weet Mo niet wat ze wil...
Vervolgscène	
SPLITSING	<i>Wat moet Nadia doen? Maak een keuze.</i>
Beschrijving optie A	Zeggen dat ze graag wil zoenen, maar verder niet!
Beschrijving optie B	Boos worden! Hij gaat echt te ver.
Final feedback A (goede afloop)	Goed! Zo is ze duidelijk en stelt ze haar grens. Als hij echt van haar houdt, respecteert hij dat.
Final feedback B (slechte afloop)	Nu is ze boos en voelt Mo zich afgewezen. Ze kan beter eerder duidelijk zijn. Speel opnieuw en fix het!

Als de speler voor Mo kiest krijgt hij deze keuzes en feedback:

Instructie [perspectief Mo]	<i>Wat moet Mo doen? Maak een keuze.</i>
Beschrijving optie A	Vragen of ze ook zo'n zin heeft.
Beschrijving optie B	Lekker beginnen te vrijen.
Feedback optie A	Dat is slim, want anders weet hij niet wat ze wil. Maar Mo durft dat niet...
Feedback optie B	Dat doet hij. Maar wil zij dat ook?
Vervolgscène	
SPLITSING	<i>Wat moet Mo doen? Maak een keuze</i>
Beschrijving optie A	Niet aandringen. Hij moet haar respecteren.
Beschrijving optie B	Boos worden! Eerst doet ze mee en dan ineens niet meer?
Final feedback A (goede afloop)	Goed! Zo laat hij zien dat hij van haar houdt. En hoeven ze geen ruzie te maken.
Final feedback B (slechte afloop)	Niet goed! Stoppen kan altijd. Jammer voor Mo, nu hebben ze ruzie! Speel opnieuw en fix het!

Uitvoering

Materialen

De game is vrij toegankelijk voor iedereen via de website www.canyoufixit.nl. Deze website is gemaakt voor de uitvoering. De game is als Lovegame opgenomen op sense.info (lovegames.sense.info). Regelmatig worden vanuit campagnes banners en korte promotiefilms (promo's) geplaatst op facebook en andere social media kanalen (Twitter, YouTube).

Niet tot deze interventie behoort een begeleidende website met achtergronden over seksualiteit (sense.info).

Locatie en type organisatie

De interventie wordt op internet op eigen initiatief door jongeren uitgevoerd (www.canyoufixit.nl).

Voor moeilijk lerende jongeren bleek Can You Fix It niet geschikt om zelfstandig te spelen (zie bijlage 6). Daarom is er samen met Trimbos een handleiding ontwikkeld, waardoor docenten van het praktijkonderwijs de game bij deze groep kunnen introduceren en stapsgewijs kunnen begeleiden en voor deze groep dezelfde doelen behaald kunnen worden. Het gaat om twee lessen in de onderbouw en twee in de bovenbouw. De opzet is seks specifiek: aparte lessen voor jongens en voor meisjes. Het bekijken van de films is ingebed in een bredere aanpak van werkvormen. Er wordt gewerkt met werkbladen en oefeningen waardoor leerlingen zich bewust kunnen worden van hun eigen wensen en grenzen en signalen van een ander. Vervolgens kijken de leerlingen een film. In het nagesprek gaat de docent in op 'Wat zag je gebeuren?', 'wat wilden beide personages?', 'Waar zag je dat aan?', 'Wat had het ene personage beter kunnen doen?' en 'Hoe had de ander kunnen zorgen dat het beter ging?'. Er is een docentenhandleiding voor de onderbouw en een voor de bovenbouw van het praktijkonderwijs. Voor beide handleidingen is een versie voor jongens en een versie voor meisjes (zie bijlage 7a t/m 7d).

'Can You Fix It?' wordt daarnaast gebruikt door psychologen en andere zorgprofessionals, binnen een breder kader van counselling, voor het op gang brengen van dialoog over seksueel grensoverschrijdend gedrag met jongeren.

Opleiding en competenties van de uitvoerders

De interventie is direct gericht op de doelgroep, om in individuele setting te spelen. Jongeren kiezen er dan zelf voor de game te spelen en hebben controle over welk filmpje ze bekijken. Als Can You Fix It? in een groep vertoond wordt door een docent of zorgprofessional, hebben jongeren die keuze en controle niet. Daarom is het belangrijk dat docenten of zorgprofessionals over vaardigheden beschikken om de veiligheid in de groep te waarborgen en om weten te gaan met eventuele emoties die de verschillende films kunnen oproepen bij jongeren die soortgelijke situaties hebben meegemaakt. In de docentenhandleiding worden deze elementen behandeld. Ook in de counselingsprogramma's Girls talk en Respect Limits worden de begeleiders getraind op deze aspecten.

Kwaliteitsbewaking

Films hebben als voordeel dat ze een krachtig medium zijn om jongeren aan te spreken. Het nadeel van films is dat ze snel 'outdated' zijn, door verandering in social media gebruik van jongeren, kleding of muziekstijlen. Regelmatig worden er nieuwe films aan 'Can You Fix It?' toegevoegd, om in te spelen op actuele vormen van grensoverschrijdend gedrag, zoals sexting. Ook wordt gekeken of bepaalde films eruit gehaald moeten worden, omdat ze niet meer van deze tijd zijn.

Google analytics vormt als monitor een indicatie van het gebruik van de interventie. Het constante grote gebruik betekent ook dat de game jongeren aanspreekt en tot gebruik leidt, wat beiden kwaliteitsindicatoren zijn.

Randvoorwaarden

'Can You Fix It?' is een online game. Om het te kunnen spelen is een computer met een goede internetverbinding noodzakelijk. Het is niet onderzocht of de mogelijke effecten van de game beïnvloed worden door de aanwezigheid van anderen. Het is bekend dat pubers beïnvloed worden door de aanwezigheid van peers (bijv. Gardner & Steinberg, 2005), maar in het geval van deze game is niet te zeggen of dit positieve, neutrale, of negatieve gevolgen zal hebben. Systeemeisen zijn verder: Java voor het afspelen van de filmpjes, Internet Explorer 10 of een vergelijkbare andere browser (Google Chrome, Firefox).

Implementatie

N.V.T., de game is landelijk beschikbaar.

Kosten

'Can You Fix It??' is gratis te benaderen via <http://canyoufixit.nl>. Er hoeft geen account te worden aangemaakt en er hoeft niet te worden ingelogd.

Onderbouwing

Probleem

'Can You Fix It?' is bedoeld om seksueel grensoverschrijdend gedrag van jongeren tussen de 12 en 18 jaar te verminderen. Seksueel grensoverschrijdend gedrag (sgg) is gedrag waarbij over seksuele grenzen gegaan wordt. Onder sgg vallen zowel niet-fysieke vormen, zoals seksueel getinte opmerkingen en het tonen van seksueel getinte opnamen, als fysieke vormen zoals zoenen, aftrekken, vingeren, en vaginale, anale of orale seks, waarbij een van de betrokkenen dit niet wil, of aangeeft dat het gedrag moet stoppen, maar ook beloning voor seksuele handelingen (Kuyper, De Wit, Adam, Woertman & Van Berlo, 2009).

In Nederland is anno 2012 17% van de meisjes en 4% van de jongens tussen 12 en 25 jaar wel eens gedwongen om iets te doen of toe te staan op seksueel gebied (De Graaf, Kruijer, Van Acker, & Meijer, 2012). Risicogroepen voor slachtofferschap (victimisatie) zijn jongeren die op jonge leeftijd seksueel actief worden, laagopgeleide jongens en -meisjes en homoseksuele jongens. Bijna 1 op de 5 meiden en 1 op de 10 jongens tussen de 12 en 14 jaar zegt een negatieve ervaring te hebben. Van de 14-15 jarigen geeft 18% aan te maken te hebben gehad met grensoverschrijdende seksuele ervaringen, waarvan 53% aangeeft dat het over ervaringen gaat zonder fysiek contact en 20% over fysieke ervaringen, de overige zijn een combinatie van de twee.

De eerste keer seks gebeurt over het algemeen met wederzijdse instemming. Meisjes geven wat vaker aan dat ze bij de eerste keer werden overgehaald dan jongens (12 vs. 4%). Seksuele handelingen onder dwang lijken vooral bij oudere partners waar men minder verliefd op is en die men korter kent te gebeuren (Timmerman, 2005). Bij jonge vrouwen met een Nederlands/westerse of een Surinaams/Antilliaanse afkomst is het risico op grensoverschrijdende seksuele ervaringen groter dan bij jonge vrouwen van Turkse of Marokkaanse afkomst (De Graaf et al., 2012).

Het risico op sgg is ook groter voor laagopgeleide jongens en -meisjes. Twintig procent van de laagopgeleide meisjes op het vmbo is wel eens gedwongen iets te doen of toe te laten op seksueel gebied (versus 13% bij hoger opgeleiden), bij jongens liggen die percentages lager. Dit kan variëren van ongewenste aanraking tot geslachtsgemeenschap. Vierenveertig procent van de laagopgeleide meisjes en 23% van de jongens heeft ervaring met ongewilde seksuele handelingen. Veel laagopgeleide meisjes (19%) en (9%) van de laagopgeleide jongens heeft wel eens spijt gehad van geslachtsgemeenschap (De Graaf et al., 2012).

Van de 15-17 jarige jongeren heeft 2% wel eens geld of een andere beloning gekregen voor seks. Dit komt bij hoog opgeleiden minder voor. Beloningen geven voor seksuele handelingen doet 4% van de jongens en 1% van de meisjes, waarbij laagopgeleiden dit vaker doen dan hoogopgeleide jongeren (De Graaf, Meijer & Poelman, 2005).

Vanwege de diversiteit van sgg zijn ook de gevolgen ervan zeer divers. In het algemeen is te stellen dat hoe ernstiger het grensoverschrijdende gedrag, hoe groter de kans op 'ernstige' gevolgen. Seksueel grensoverschrijdend gedrag kan psychische en sociale problemen met zich meebrengen (zoals angst- en slaapstoornissen, posttraumatische stressreacties, gedragsproblemen, regressief gedrag, depressieve klachten,

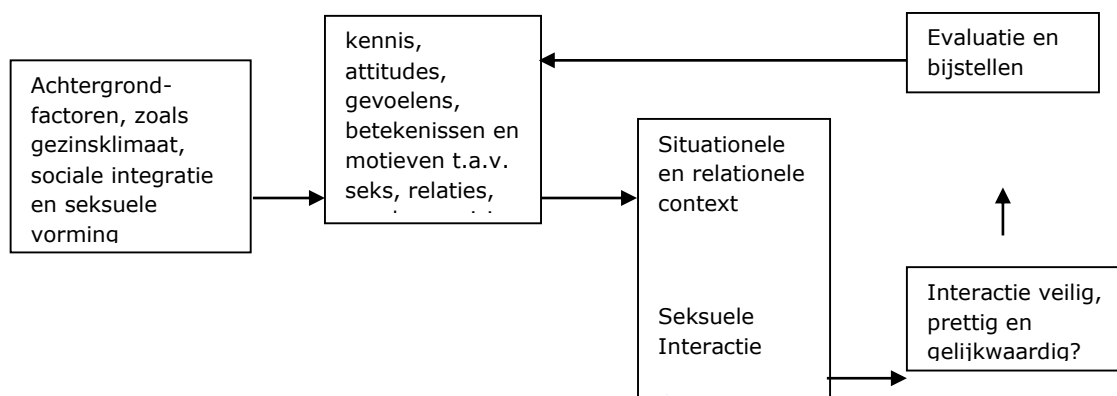
concentratieproblemen, seksualiserend gedrag, wantrouwen, eetproblemen, zelfverwonding, seksuele of relationele problemen). In extreme gevallen, waarbij gesproken wordt van seksueel geweld, kunnen lichamelijk letsel, zwangerschap of een besmetting met een soa de gevolgen zijn. Zelfs bij de jongeren die aangeven geen 'problemen' te ervaren leidt seksueel overschrijdend gedrag tot gevoelens van verdriet, ongelukkig voelen, kwaad worden op zichzelf, schaamte en het zich niet meer goed bij seks voelen, vooral bij vrouwen en lager opgeleiden (Cense & van Dijk, 2010). Ook bestaat een verhoogde kans op revictimisatie, wat wil zeggen dat slachtoffers van sgg op jonge leeftijd op latere leeftijd meer kans hebben op het (weer) meemaken van sgg (De Haas, Van Berlo, Bakker, Vanwesenbeeck, 2012; Lalor & McElvaney, 2010).

Onprettige, onvrijwillige of onveilige seksuele ervaringen hebben niet alleen gevolgen voor het slachtoffer, maar ook voor de samenleving. Denk aan schooluitval en verminderde arbeidsproductiviteit, verminderde maatschappelijke participatie, eventuele kosten voor de gezondheidszorg (medische zorg, abortushulpverlening, soa/hiv-zorg en -behandeling, traumabehandeling), kosten voor politie en justitie (aangifte, opsporing en vervolging), kosten voor veiligheid (toezicht en handhaving; Handreiking Gezonde Gemeente: gevolgen van seksueel ongezond gedrag, Loket Gezond Leven).

Oorzaken

Literatuuronderzoek voorafgaand aan de ontwikkeling van de game heeft verschillende theoretische modellen van gezondheidsbevordering naast elkaar gelegd (De Graaf, van Dijk & Wijsen, 2010). Het model van seksuele interactiecompetentie (SIC) (Vanwesenbeeck et al., 1999; Figuur 1) bleek het meest bruikbaar te zijn als basis voor de game, omdat interacties tussen mensen meer van belang zijn voor seksuele gezondheid dan individuele beslissingen. Seksuele interactiecompetenties bevatten de mate van gevoeligheid voor de gevoelens en wensen van de ander; bewustzijn van eigen gevoelens en wensen en het kunnen communiceren en realiseren hiervan. Jongeren met minder goede seksuele interactiecompetentie lopen meer risico op het meemaken van seksueel grensoverschrijdend gedrag, als slachtoffer of dader (De Graaf, Egten, De Hoog & Berlo, 2009). Op basis van een uitgebreide determinantenstudie is vervolgens in kaart gebracht welke focus (op welke determinanten) de grootste kans van slagen heeft (de Graaf et al., 2010).

Figuur 1. Model van seksuele interactiecompetentie (Vanwesenbeeck et al., 1999).



Voor het voorkomen van seksueel grensoverschrijdend gedrag spelen verschillende aspecten van SIC een rol. Voor de preventie van slachtofferschap gaat het om het kunnen oppikken en correct interpreteren van de intenties van de sekspartner, het weten wat je zelf wel of niet wilt en de eigen grenzen duidelijk aan kunnen geven. Voor de preventie van daderschap gaat het om het kunnen oppikken en correct interpreteren van weigering (ook de indirecte, subtiele en non-verbale vormen), het respecteren van weigeringen en het reguleren van het eigen gedrag.

Slachtoffer- of daderschap vindt eerder of meer plaats:

- a. In bepaalde risicogroepen:
 - Genderverschillen: meiden leren vooral grenzen aan te geven en zijn zich onvoldoende bewust van hun eigen wensen (en dat ze die mogen aangeven). Ze geven aan zich vaak overvallen te voelen door de situatie en ze willen de ander niet kwetsen. Bepaalde vormen van grensoverschrijding vinden ze normaal. Jongens vinden het soms lastig grenzen te herkennen en zich kwetsbaar op te stellen (De Graaf et al., 2009).
 - Laagopgeleide jongens (eerder dader) en meisjes (eerder slachtoffer). (De Graaf et al., 2012).
 - Laagopgeleide meisjes met een autochtone of Antilliaanse achtergrond (eerder slachtoffer). Laagopgeleide Turkse en Marokkaanse meisjes maken het minder vaak mee (De Graaf et al., 2012).
 - Jongeren met lage eigenwaarde: jongeren die zichzelf niet in staat achten ongewenste seks te weigeren. (De Graaf et al., 2012).
- b. In bepaalde contexten:
 - het type partner (bij vaste partner wordt grensoverschrijding eerder geaccepteerd)
 - de situatie (bijv. bij alcoholgebruik gaan jongeren sneller over de grens)
 - onrealistische seksuele scripts/verwachtingen. (Kuyper et al, 2009)
- c. Kennis:
 - Het is voor jongeren ook niet altijd duidelijk wat er onder grensoverschrijdend gedrag verstaan wordt of hoe een situatie zich kan ontwikkelen. Jongeren geven aan zich vaak overvallen te voelen door grensoverschrijdend gedrag (Cense & van Dijk, 2010).
- d. Attitudes:
 - Jongeren geven aan dat sommige gedragingen 'erbij horen' (bijvoorbeeld, seks tegen je zin in een relatie). (Cense & van Dijk, 2010).
 - Als genderstereotype gedragspatronen tussen jongens en meisjes aanwezig zijn (een vrouw moet niet te makkelijk zijn maar uiteindelijk wel ja zeggen (hard-to-get spelen) en mannen moeten lef hebben en initiatief tonen maar ook laten zien dat ze grenzen van de vrouw accepteren. Ook vinden veel jongeren dat het aangeven van grenzen de verantwoordelijkheid van meisjes is en niet van jongens. (Cense & van Dijk, 2010).
- e. Sociale norm

Omdat jongens en meisjes niet veel praten over seks, maar vinden dat het vanzelf hoort te gaan, schatten ze elkaar soms heel verkeerd in. De angst om afgewezen te worden of sociaal een blunder te slaan, maakt dat meisjes en jongens niet duidelijk zijn naar elkaar. Met als gevolg dat jongens onbedoeld over de grenzen van een meisje gaan of meisjes pas heel laat een jongen duidelijk maken waar hun grens is, waardoor de jongen zich vernederd of voor schut voelt staan (Van Empelen, 2013).

f. Gebrek aan eigen effectiviteit

Uit het vooronderzoek kwam ook naar voren dat jongeren over het algemeen duidelijke opvattingen hebben over seksuele grenzen en wensen, maar dat ze het in de praktijk moeilijk vinden deze duidelijk te maken (Cense & van Dijk, 2010).

Aan te pakken factoren

'Can You Fix It?' tracht de volgende factoren aan te pakken en werkt daartoe aan de daaronder staande subdoelen:

1. Kennis (in schema hierboven c.): (1a) onduidelijkheid over wat grensoverschrijdend gedrag is en (1b) hoe een situatie zich kan ontwikkelen.

Subdoelen:

- Jongeren herkennen verschillende typen grensoverschrijdend gedrag
- Jongeren herkennen (de aanloop naar) risicovolle situaties
- Jongeren zijn zich bewust van de mogelijke gevolgen van sgg

2. Attitudes (hierboven onder d.): (2a) dat sommige gedragingen 'er nu eenmaal bij horen', (2b) dat het aangeven van grenzen alleen de verantwoordelijkheid van meisjes is.

Subdoelen:

- Jongeren erkennen dat er verschillen kunnen zijn in de seksuele wensen en grenzen van henzelf en van de ander
- Jongeren vinden dat zowel meisjes als jongens kunnen ingrijpen voor het goed verlopen van de interactie

3. Sociale norm (hierboven onder e.): seks hoort vanzelf te gaan, daar moet je niet over praten.

Subdoelen:

- Jongeren erkennen het belang van het aangeven van seksuele grenzen
- Jongeren waarderen het als een partner zijn seksuele grenzen aangeeft
- Jongeren zijn gemotiveerd om te informeren naar de seksuele grenzen van de ander

4. Eigen-effectiviteit (hierboven onder f.): gebrek aan zelfvertrouwen om gedragsintenties (duidelijk zijn over hun grenzen) om te zetten in daadwerkelijk (weerbaar) gedrag.

Subdoelen:

- Jongeren verwachten tijdig hun seksuele grenzen aan te kunnen geven om risicosituaties te vermijden (eigen-effectiviteit)
- Jongeren verwachten zelf hun grenzen aan te kunnen geven in risicosituaties (eigen-effectiviteit)

Verantwoording

Modeling - videofragmenten

Om de diversiteit van seksueel grensoverschrijdend gedrag in beeld te brengen is gezocht naar een passende vorm. Om daarnaast rekening te houden met de diversiteit van de doelgroep, maakte dat een flink aantal 'standaard' interventietechnieken niet bruikbaar bleek. Zo zou informatie in schriftelijk materiaal te omvangrijk worden, en lastig bruikbaar voor de groep laagopgeleiden. Door middel van het gebruik van rolmodellen op beeldmateriaal (modeling, McAlister, Perry & Parcel, 2008) kunnen de verschillende gedraging wel goed in beeld gebracht worden en blijft de informatie toegankelijk voor jongeren van alle niveaus van opleiding. Een verscheidenheid aan videofragmenten maakt het bovendien mogelijk voor de kijker om voor een fragment naar keuze te kijken, wat de kans vergroot dat het fragment wordt afgekeken.

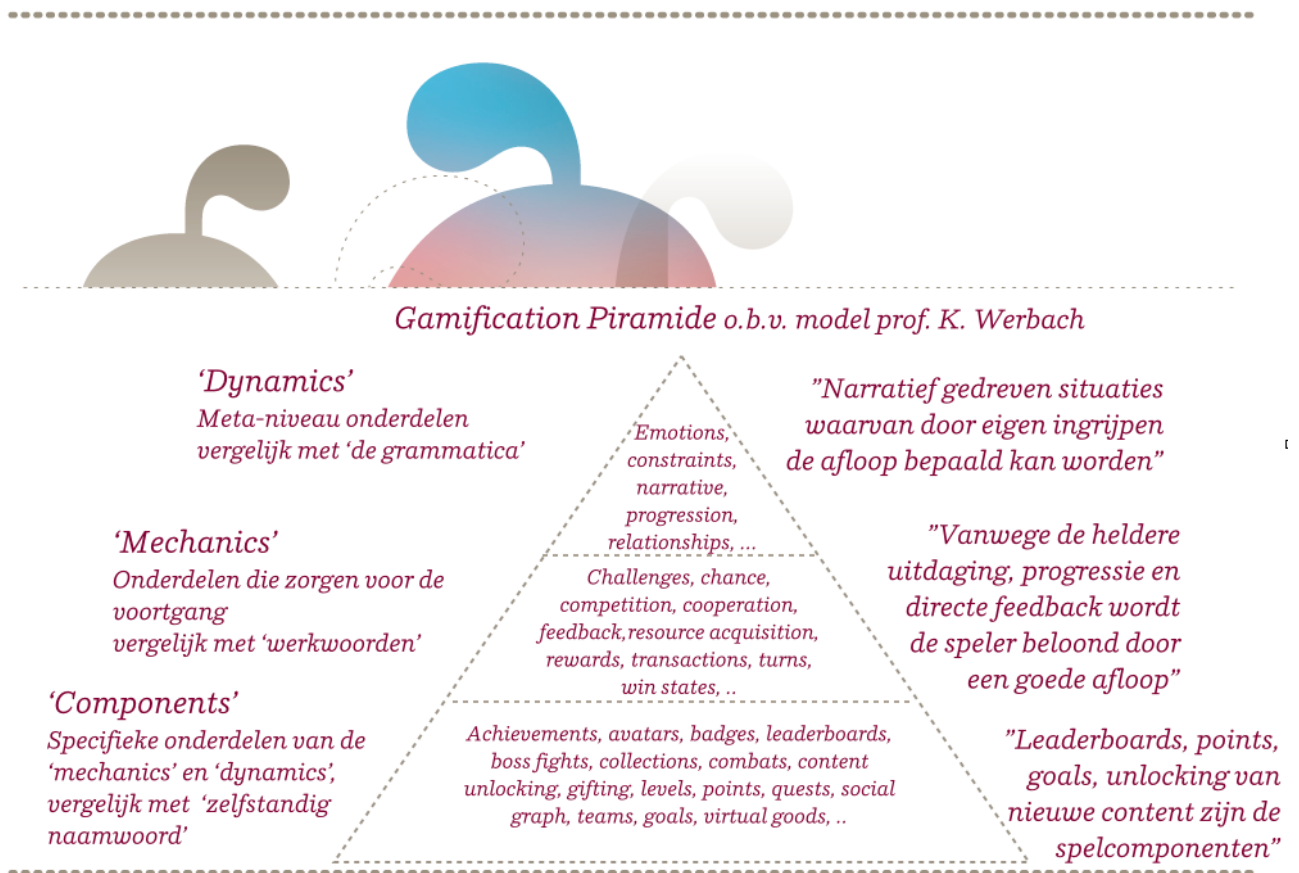
De videofragmenten hebben een boodschap, namelijk dat in seksuele interacties de kans bestaat op grensoverschrijdend gedrag en dat dat onwenselijk is. Om ervoor te zorgen dat de jongeren deze boodschap daadwerkelijk meekrijgen noemen Bartholomew en collega's (2011) een aantal voorwaarden: aandacht, onthouden/herinneren van het getoonde gedrag, eigen-effectiviteit en vaardigheden om het gewenste gedrag te vertonen, beloning van het model, en het gebruik van een copingmodel (een rolmodel dat moeite heeft met het gewenste gedrag) in plaats van een mastery model (een rolmodel dat zegt: 'ik deed het gewoon en toen lukte het'). Het gewenste gedrag van de personages in de fragmenten in 'Can You Fix It?' wordt bekrachtigd, terwijl bij ongewenst gedrag de bekrachtiging uitblijft (McAlister et al., 2008). De personages voeren het gewenste gedrag niet de eerste keer uit, maar hebben hulp nodig om het goed te doen (Bartholomew, Parcel, Kok, Gottlieb & Fernández, 2011).

Uit het vooronderzoek (Cense & van Dijk, 2010) kwamen 10 seksualiteitsprofielen voor jongeren voort. Voor meisjes: relatiegericht, weerbaar, afwachter, principiële maagd en aandachtzoeker. Voor jongens: relatiegericht, casanova, afwachter, principiële maagd en player. Op basis van deze profielen zijn de personages ontwikkeld die door de acteurs worden uitgebeeld in de fragmenten in het spel.

Aandacht - Serious Game

Om modeling effectief in te zetten is aandacht van de ontvanger nodig. Om dit te bewerkstelligen is gekozen voor het gebruik van spelprincipes. Het gebruik van spelprincipes om gebruikersbetrokkenheid te vergroten, ook wel *gamification* genoemd (Werbach & Hunter, 2012). Gamification is populair geworden nadat internet spellen zoals World of Warcraft en Farmville in korte tijd miljoenen spelers wisten aan te trekken en vast te houden. Principes uit de (online)spelwereld worden hierbij gebruikt in een niet-spelomgeving. Deze principes werken op drie niveaus: dynamics, mechanics, en components (Figuur 2).

Figuur 2. Gamification Piramide o.b.v. Werbach & Hunter. Bron: ijsfontein.



Op dynamics-niveau laat 'Can You Fix It?' spelers ingrijpen in het verhaal om zo invloed op de uitkomst te hebben. Op mechanics-niveau wordt de speler via heldere uitdagingen (Clear Goals – Het is duidelijk wat er van de gebruiker wordt verwacht - motiverend), vooruitgang (progression) en directe feedback beloond met een alternatieve afloop van het gekozen fragment (Unlocking Content). Op component-niveau zijn de werkzame elementen in 'Can You Fix It?' puntentelling (Points – Er zijn punten te verzamelen) en ranglijsten (Leaderboards – Als je genoeg punten scoort kun je op de ranglijst komen).

Gamification blijkt positieve effecten teweeg te kunnen brengen op zowel psychologische als gedragsuitkomsten, zo blijkt uit literatuurreviews (bijvoorbeeld Hamari, Koivisto & Sarsa, 2014) en meta-analyses (De Smet, Van Ryckeghem, Compennolle, Baranowski et al., 2014). Aangezien 'Can You Fix It?' een volledig spel is (maar met een serieus doel), wordt de term *serious game* gebruikt.

Kennis – Scenario-informatie/Modeling

Het blijkt dat jongeren moeite hebben met de definitie van seksueel grensoverschrijdend gedrag. Sommige gedraging horen erbij, en sommige gedraging (zoals 'nee' zeggen) zouden ook onder genderspecifieke gedragsrollen kunnen vallen ('hard-to-get-spelen'). Door het gebruik van scenario-informatie (informatie (kennis/risico) die op een verhalende manier wordt overgebracht; Mevissen, Meertens, Ruiters, Feenstra &

Schaalma, 2009) wordt duidelijk dat sommige gedragingen natuurlijk lijken, maar in werkelijkheid over de grens van de ander gaan (McAlister et al., 2008).

Bewustwording en risicoperceptie - Feedback/Modeling/Scenario-risicoinformatie

De video's laten zien hoe een situatie kan escaleren als er niet tijdig en goed gecommuniceerd wordt. Ze zien dat de personages de situatie anders inschatten en hier pas laat of niet met elkaar over communiceren, waardoor ze allebei met een kater komen te zitten. Door het geven van feedback aan de kijker dat deze uitkomst voorkomen had kunnen worden, leren jongeren dat ze controle kunnen hebben in soortgelijke situaties (Kazdin, 2008). In de goede afloop leren ze daarnaast hoe je het aangeven van je grens kunt aanpakken en dat dit loont, omdat het resulteert in een prettig contact met elkaar (McAlister et al., 2008; Bartholomew et al., 2011). Daarnaast blijkt dat het aanbieden van scenario's het waargenomen risico op het meemaken van risicosituaties kan verhogen (Mevissen et al., 2009).

Attitude - Modeling/perspectief van de ander

Over het algemeen zullen de meeste jongeren aangeven dat ze positief staan tegenover het aangeven van seksuele grenzen (zie bijvoorbeeld Massar en Kok, 2011). Dat conflicteert met de opmerking dat seks 'vanzelf' moet gaan, omdat dat inhoudt dat er juist niet verbaal gecommuniceerd wordt. Door de gedachten van de andere partij in het fragment te laten zien ontstaat het besef dat niet alleen de speler zelf zijn grenzen wil aangeven, maar dat de ander dat ook prettig vindt (Bartholomew et al., 2011). Hierdoor ontstaat ruimte voor communicatie.

Sociale Norm - Sociale vergelijking

Doordat de keuze van personages vrij is kan een speler horen hoe zowel een meisje als een jongen een situatie ervaart. Dit maakt dat jongeren inzicht krijgen hoe de andere sekse een situatie beleeft, wat misverstanden kan voorkomen. De boodschap die in de video's verscholen zit, is hierbij dat zowel jongens als meisjes behoefte hebben aan duidelijkheid (Bartholomew et al., 2011).

Eigen-effectiviteit - Modeling/oefenen/alternatieven bieden/belonen. 'Can You Fix It?' laat jongeren oefenen met het herkennen van risicosituaties, waardoor ze naderhand het vertrouwen zullen hebben om deze situatie ook in hun eigen leven te herkennen. De video's maken duidelijk dat in iedere situatie momenten zitten waarin je een keus kunt maken. Door het aanbieden van keuze-alternatieven (keuze A of keuze B) krijgt de speler de kans om in een veilige situatie kennis te maken met de gevolgen van al dan niet grensoverschrijdend gedrag (McAlister et al., 2008). De video's zijn hierin vergelijkbaar met het klassikaal doen van rollenspelen, met als verschil dat bij Can You Fix It? het kiezen van het gewenste gedrag beloond wordt met a) een goede afloop, b) gescoorde punten en c) het weergeven van alternatieve (verborgen) content. Het zien

van de slechte afloop is daarnaast ook leerzaam, door het zichtbaar maken van de ongewenste afloop, het uitblijven van punten, en feedback op de gemaakte keuzes.

Bovenstaande is kort samengevat in tabelvorm (Tabel 1).

Tabel 1. Gebruikte methoden en werkvormen per veranderbare determinant

Determinant	Methode	Werkvorm
Kennis	Scenario-informatie Modeling	Verhalende video's
Bewustwording	Feedback	Directe feedback op gemaakte keuzes Oorzaak-gevolgrelaties
	Modeling	Verhalende video's Verschillende thema's Verschillende oogpunten
Risico-perceptie	Scenario-risico-informatie	Verhalende video's
Attitude	Modeling	Verhalende video's
	Perspectief van de ander aannemen	Mogelijkheid tot kiezen van mannelijk of vrouwelijk personage
Sociale norm	Sociale vergelijking	Verhalende video's Verschillende oogpunten
Eigen-effectiviteit	Interactieve modeling	Mogelijkheid tot ingrijpen, maar ook tot het fout laten aflopen (veilige situatie)
	Alternatief bieden	Keuzemomenten
	Beloning	Punten scoren Unlocken alternatieve content

Onderzoek

4.1 Onderzoek naar de uitvoering

Uit een analyse van Google Analytics blijkt dat in 2014 het spel ruim 52.000 keer is gespeeld (ruim 100 bezoekers per dag), waarvan 78% van de bezoekers het spel voor het eerst speelde. De gemiddelde duur op de website is ruim 11 minuten (vergelijk dit met de gemiddelde duur op de website sense.info: 4 minuten), waarin ongeveer 20 keer met de muis in het scherm wordt geklikt (met een doel).

Procesevaluatie (Bijlage 8)

- A. Massar, K. & Kok, G. (2011). Procesevaluatie 'Can You Fix It?'. Eindrapportage. Maastricht: Universiteit Maastricht.
- B. In 2011 is er een procesevaluatie uitgevoerd naar 'Can You Fix It??' (Massar & Kok, 2011) door middel van een online vragenlijst. Een link op de website www.canyoufixit.nl verwees vrijwillige deelnemers aan het spel naar een introductiepagina voor het onderzoek. Onder de deelnemers werd een bioscoopbon van €25 verloot. Na officieel toestemming te geven voor deelname door op een button met "ja, ik doe mee" te klikken, kwamen de deelnemers bij de eerste vragen. Er waren tien secties: demografie, algemeen over het spel, specifiek over het spel, reden voor deelname, beoordeling situaties, gekozen perspectief, beoordeling acteurs, beoordeling Fix-it-knop, keuze filmpje, en slotvragen.
- C. Belangrijkste resultaten. Aan het onderzoek deden 16 meisjes (gemiddelde leeftijd 13,8 jaar) en 20 jongens (gemiddelde leeftijd 14,1 jaar) mee, waarvan de meesten op het vmbo zaten. Deze groep respondenten was voornamelijk van Nederlandse afkomst. De game wordt over het algemeen goed beoordeeld, een gemiddeld cijfer van een dikke 7. Verder worden de filmpjes en de acteurs die er in spelen ook positief beoordeeld. Dit blijkt ook uit het feit dat 75% van de respondenten 2 of meer filmpjes heeft gekeken. De filmpjes zijn vooral geselecteerd op basis van de aansprekende titel, of, in het geval van de meisjes, omdat het het eerste filmpje was dat ze te zien kregen bij aanklikken van de game.

Wat echter opvalt, is dat de herkenbaarheid van [de situaties in] de filmpjes niet zo groot is. De respondenten vinden de acteurs bijvoorbeeld betrouwbaar overkomen, maar herkennen zich niet in hen. Bovendien geven ze aan dat de situaties (nog) niet in hun eigen leven voorkomen, en dat ze ook niet het idee hebben dat het over het algemeen zo gaat tussen jongens en meiden in hun vriendenkring. Naar aanleiding van deze resultaten is nieuwe content toegevoegd, waarin situaties voorkomen

en die ook voor jongeren zonder seksuele ervaring herkenbaar zijn, zoals interacties op het schoolplein.

De jongeren geven aan wel iets over het aangeven van grenzen en wensen geleerd te hebben, al is niet duidelijk geworden wat dan. Bovendien denken ze [meisjes meer dan jongens] dat de situaties in de filmpjes hen wel kunnen overkomen. Er lijkt dus enige bewustwording plaats gevonden te hebben.

4.2 Onderzoek naar de behaalde effecten

Effectstudie 1 (Bijlage 8).

- A. Massar, K. & Kok, G. (2011). Effectevaluatie 'Can You Fix It?'. Eindrapport. Maastricht: Universiteit Maastricht.
- B. In 2011 hebben Massar en Kok een effectstudie uitgevoerd onder 171 jonge jongeren (gemiddelde leeftijd 13 jaar). Ze maakten gebruik van een controlegroep (n = 92) en een experimentele groep (n = 79), die na het spel te spelen werden ondervraagd middels een vragenlijst. Er was geen voormeting. De jongeren in de experimentele groep werden via hun ouders (die in een online panel van FlyCatcher zitten) uitgenodigd het spel te spelen en na een week een online-vragenlijst in te vullen. De jongeren in de controlegroep werden via dezelfde wijze gevraagd om slechts de online-vragenlijst in te vullen.
- C. De jongeren in dit onderzoek hadden nog weinig seksuele ervaring. Slechts 10% had een relatie. Ongeacht de conditie scoren de jongeren erg hoog op de verschillende uitkomstmaten. Uit deze studie bleek dat meiden in de experimentele groep marginaal significant ($p = .06$) minder vertrouwen hadden in hun vaardigheden om grenzen aan te geven in seksuele situaties dan meiden in de controlegroep (in mindere mate gold het tegenovergestelde voor jongens, $p = ns.$). Meisjes scoren hoger dan jongens op attitude (t.a.v. praten over seks van te voren, hoofdeffect van geslacht: $p < .05$) en jongens in de controlegroep scoren hoger dan jongens in de experimentele groep op dezelfde variabele. Hierdoor ontstaat een hoofdeffect van conditie, $p < .01$, de verkeerde kant op. Meisjes zijn het meer eens met de stellingen die de boodschap van de game vertegenwoordigden dan jongens, $p < .01$, maar er is geen hoofdeffect:
 1. Wees je bewust van je eigen wensen en grenzen
 2. Tot waar jij gaat met seks, is helemaal aan jou
 3. Durf duidelijk te zijn over jouw wensen en grenzen
 4. Durf te vragen aan elkaar wat je wel en niet wilt
 5. Als je op tijd ingrijpt, kun je zorgen dat het nog goed afloopt
 6. Je kunt zelf veel doen om te zorgen dat iemand niet over jouw grenzen gaat.

Het onderzoek van Massar en Kok (2011) geeft aanwijzingen dat het spel mogelijke effecten heeft op eigeneffectiviteit en attitudes, en dat jongens en meisjes op verschillende variabelen van elkaar verschillen. Dat de hierboven benoemde effecten in deze studie de 'verkeerde' kant op lijken te gaan, wordt door de onderzoekers verklaard door het gebrek aan seksuele ervaring van de deelnemende jongeren en het daarbij horende optimisme wat betreft het aangeven van seksuele wensen en grenzen. Zo kan het spel als effect hebben dat de jongeren realistischer antwoorden dan jongeren die het spel niet hebben gespeeld. De jongeren die het spel hebben gespeeld hebben wellicht geleerd van de verschillende situaties dat het aangeven van wensen en grenzen in seksuele situaties niet zo gemakkelijk is als het van te voren lijkt. Helaas is door het ontbreken van een voormeting geen eenduidige conclusie te trekken. (Massar & Kok, 2011).

Effectstudie 2 (Bijlage 9).

- A. Gruijters, S., Massar, K., Pletzers, J. & Kok, G. (2013).

- B. Onderzoek van Massar en Kok (2011) is onder 156 VMBO leerlingen (93 jongens, 127 meisjes) van 14-17 jaar herhaald mét een voormeting. Leerlingen in de experimentele conditie speelden het spel, leerlingen in de controleconditie kregen een film over Nieuw-Zeeland te zien. Op twee momenten werd een vragenlijst ingevuld: twee weken voor de experimentele conditie het spel speelde (t0), en direct na het spelen (t1). De vragenlijst bevatte vier schalen: Attitude t.o.v. seksueel gedrag, Durf, Intentie en Self-efficacy.
- C. Het belangrijkste effect wordt gevonden op intentie, waarbij de deelnemers in de experimentele conditie veel hoger scoren op de nameting ($M = 3.45$) dan deelnemers uit de controlegroep ($M = 2.83$), $F = 24.71$, $p < .001$ (rekening houdend met verschillen op de voormeting. Dit effect is zo groot dat een analyse (MANOVA) laat zien dat de deelnemers uit de experimentele conditie over de hele vragenlijst (alle vier de schalen) gemeten significant meer positieve groei laten zien (Wilk's Lambda = .61, $F(4,150) = 7.69$, $p < .001$, $\eta^2 = .17$). Op de overige schalen (Attitude, Durf en Self-efficacy worden geen significante effecten gevonden, behalve op enkele items (maar p 's $< .05$, terwijl door de onderzoekers gesteld werd dat op itemniveau een significantie $< .001$ gewenst is). Een ander verschil met Massar en Kok (2011) is dat respondenten in het huidige onderzoek minder positief over de game zijn dan in het vorige onderzoek. De onderzoekers beoordeelden de conclusies die uit dit onderzoek getrokken kunnen worden als niet-eenduidig, door de positieve effecten op intenties en het gebrek aan significante resultaten op onderliggende aannames (iets dat volgens de onderzoekers wel vaker voorkomt). Het moment waarop de vragenlijst werd ingevuld, direct na het spel, kan te vroeg zijn geweest om effect op de onderliggende aannames (attituden/durf/eigen-effectiviteit) te bewerkstelligen. Wellicht zouden er betere resultaten zijn gevonden op deze schalen na een dag. Een andere beperking van het onderzoek is de opzet, die afwijkt van hoe het spel in de realiteit wordt gespeeld. Duidelijk is dat het "Can You Fix It?" protocol een positief effect heeft op de intenties van de scholieren; scholieren in de experimentele conditie scoren significant hoger dan de controle groep op de individuele items en de gehele schaal ($p < .001$; Gruijters et al., 2013).

Samenvatting Werkzame elementen

- a. Vicarious learning – Mensen leren door het observeren van anderen. Dit principe komt uit de Sociaal-Cognitieve Theorie van Bandura (McAlister et al., 2008).
- b. Scenario- risicoinformatie – het geven van voorbeelden waarin vergelijkbare anderen seksueel grensoverschrijdende situaties meemaken en hoe ze daarmee omgaan (Mevissen et al., 2009).
- c. Oefening – de spelers wordt gevraagd om de uitkomst van de fragmenten te 'fixen'. In een veilige omgeving kunnen ze zien wat de gevolgen zijn van grensoverschrijdend gedrag en van het gewenste gedrag (McAlister et al., 2008).
- d. Pauze- en beslismomenten – de gebruiker kan in de situatie ingrijpen door de film te pauzeren en te bepalen hoe de gekozen acteur zich zou moeten gedragen.
- e. Feedback – De gebruiker krijgt direct te horen of zijn keuze al dan niet succesvol was (Kazdin, 2008).
- f. Modeling – de spelers leren door het kijken naar het gedrag van de personages. Bartholomew en collega's (2011) beschrijven de voorwaarden waaronder modeling effectief is: Aandacht, onthouden, bekrachtiging van het model, en coping ipv mastery. Hiermee is rekening gehouden, zoals in de verantwoording is beschreven.

Aangehaalde literatuur

- Bartholomew, K., Parcel, G.S., Kok, G., Gottlieb, N.H. & Fernández, M.E. (2011). *Planning health promotion programs. An Intervention Mapping approach*. San Francisco: Jossey-Bass
- Cense, M. (2012). Andere cultuur, andere grens? Jongeren en grensoverschrijdend gedrag. *Kind en adolescent*, 33(4), 264-270.
- Cense, M. & Dijk, L. van (2010). *Niet zomaar seks. Jongeren over seks en grenzen*. Utrecht: Rutgers Nisso Groep.
- Cense, M., Werf, W. van der, Haastrecht, P. van & Zimbile, F. (2012). Maak seks lekker duidelijk. Strategie van de leefstijlcampagne seksuele weerbaarheid. *TSG*, 90(4), 206-209.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining Gamification. In *Proceedings of the 15th international academic mindtrek conference: Envisioning future media environments*, Tampere, Finland, September 2011. New York: ACM Press.
- Dijk, L. van & Franssens, D. (2010). *Pretest jongerengame*. Rapport. Utrecht: Rutgers Nisso Groep.
- Empelen, P. van (2013) *Eindverslag Effectevaluatie van de herziene versie Lang Leve de Liefde*. Projectnummer 124270003, ZonMw, TNO.
- Gardner, M. & Steinberg, L. (2005). Peer influence on risk taking, risk preference, and risky decision making in adolescence and adulthood: An experimental study. *Developmental Psychology*, 41(4), 625-635.
- Graaf, H. de, Egten, C. van, Hoog, S. de & Berlo, W. van (2009). *Seksualisering: aandacht voor etniciteit*. Utrecht/Den Haag: Rutgers Nisso Groep/E-Quality.
- Graaf, H. de, Kruijer, H., Acker, J. van & Meijer, S. (2012). *Seks onder je 25^e. Seksuele gezondheid van jongeren in Nederland anno 2012*. RutgersWPF, SoaAidsNL; Eburon.
- Graaf, H. de, Meijer, S., Poelman, J. & Vanwesenbeeck, I. (2005). *Seks onder je 25^e*. In opdracht van Rutgers Nisso Groep en Soa Aids Nederland. Delft: Eburon.
- Grujters, S., Massar, K., Pletzers, J. & Kok, G. (2013). *Effectevaluatie 'Can You Fix It?'* Eindrapport. Work & Social Psychology Universiteit Maastricht.
- Haas, S. de, Berlo, W. van, Bakker, F. & Vanwesenbeeck, I. (2012). Prevalence and characteristics of sexual violence in the Netherlands, the risk of revictimization and pregnancy: Results from a national population survey. *Violence and Victims*, 27, 592-608.
- Hamari, J., Koivisto, J. & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. In *proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, Hawaii (USA), January 6-9, 2014. DOI: 10.1109/HICSS.2014.377.
- Kazdin, A.E. (2008). *Behavior modification in applied settings* (6th ed.). Long Grove, IL: Waveland Press.
- Kiene, S.M. & Barta, W.D. (2006). A Brief Individualized Computer-Delivered Sexual Risk Reduction Intervention Increases HIV/AIDS Preventive Behavior. *Journal of Adolescent Health*, 39(3), 404-410.
- Kuyper, L., Wit, J. de, Adam, P., Woertman, L. & Berlo, W. van (2009). *Laat je nu horen! Een onderzoek naar grensoverschrijdende seksuele ervaringen en gedragingen onder jongeren*. Utrecht: Universiteit Utrecht.

Lalor, K. & McElvaney, R. (2010). Child sexual abuse, links to later sexual exploitation/high-risk sexual behavior, and prevention/treatment programs. *Trauma, Violence & Abuse, 11*(4), 159-177. DOI: 10.1177.1524838010378299.

Massar, K. & Kok, G. (2011). *Evaluatie van de serious game 'Can You Fix It?'*. Work & Social Psychology, Maastricht University.

McAlister, A.L., Perry, C.L. & Parcel, C.S. (2008). How individuals, environments, and health behaviors interact. In K. Glanz, B.K. Rimer, & K. Viswanath (Eds.), *Health behavior and health education* (4th ed., pp. 169-188). San Francisco: Jossey-Bass.

Mevissen, F., Meertens, R., Ruiter, R.A.C., Feenstra, H. & Schaalma, H.P. (2009). HIV/sti risk communication: The effects of scenario-based risk information and frequency-based risk information on perceived susceptibility to chlamydia and HIV. *Journal of Health Psychology, 14*, 78-87.

Smet, A. de, Ryckeghem, D. van, Compennolle, S., Baranowski, T., Thompson, D., Crombez, G., et al. (2014). A meta-analysis of serious digital games for healthy lifestyle promotion. *Preventive medicine, 69*, 95-107.

Timmerman, G. (2005). A comparison between girls' and boys' experiences of unwanted sexual behaviour in secondary school. *Educational Research, 47*, 291-306.

Werbach, K. & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Philadelphia: Wharton Digital Press.

Samenwerking erkenningstraject

Het erkenningstraject wordt in samenwerking uitgevoerd door het Nederlands Jeugdinstituut (NJI), het RIVM Centrum Gezond Leven (CGL), het Nederlands Centrum Jeugdgezondheid (NCJ), het Kenniscentrum Sport, Vilans, het Timbos Instituut en MOVISIE. Door samen te werken aan het beoordelen van interventies volgens eenduidige criteria streven wij naar kwaliteitsverbetering in de betrokken werkvelden.

